探偵小説とは

坂口安吾

推理小説というものは、文学よりも、パズルの要素が多い。

制作の方法から見ても、一般の文学と推理小説では根柢から違っている。

一般に小説というものは、執筆に先立って、構想せられた一応の筋はあるけれども、書きすゝむうちに、かねての構想をみだして作中人物が勝手な行動を起し、おのずから展開発展して行くところに、文学の創作という意味もあるのであろう。予定の構想通りに書ききれたり割りきれてしまっては、創造という作業は行われない。なぜなら、文学は、自我の発見であり、常に

予定をハミ出して、おのずからの生成展開が行われることによって、自我の発見とか創造というものが行われ得るのである。

推理小説は、こうは行かない。

犯人は誰で、如何なる理由によって、如何にして殺人を犯し、如何にアリバイをつくっておいたか、小説の最後に於て解き明かされる事柄が、構想の最初に於て、明確に、予定せられておらなければならず、執筆の途中で、作中人物が構想をハミだして勝手なことを始めたのでは、おさまりがつかない。

つまり、実際に犯罪がすでに行われ、そこにヌキサ

シならぬ犯人がなければならぬタテマエなものを、執筆の途中から、犯人がスリ代っては、話にならない。予定をハミだすことのできない性質のものだ。

だから、推理小説の原則は、文学よりも、パズルで、パズルとしてメンミツに計量され、構想された上で、それをヒックリ返して、書きすすめて行くものである。

日本には、今まで、一口に探偵小説と称しても、主として怪奇小説であり、推理小説というものは殆ど行われていなかった。

だいたい推理というものは、論理的な民族に愛好される性質のもので、日本古来の文化教養には論理性が

不足していたから、推理小説も発達する地盤がなかったのかも知れない。

一方に又、推理小説は職業化すると書けなくなるという性質がある。なぜなら、パズルというものがマンネリズムになっては、パズルの魅力を失うから、常に新手をあみださなければならぬ。

ところが、パズルの新手は、すべての独創と同様に、自分の既成の視角を切りくずして、新角度を見出すところから始まるという性質のものであるから、一生涯に無限にあみだされるというものではない。まれにアガサ・クリスチィのような、一作ごとに新手を用い、

多作しながら変化をつづける天才的な作家もありうるけれども、一般の作家は、こうは行かない。職業化して多作を強いられると、勢い推理小説以外の怪奇小説とか、スリル小説、ユーモア探偵というようなもので、お茶を濁すということになる。

江戸川乱歩氏などは、日本の探偵作家に稀れな論理的な頭脳を持った作家で、彼の探偵小説批評、本陣殺人事件の批判などを見るとその資質を充分うかがい得るのであるが、そして又、彼の探偵作家としての初期の作品は極めて独創的な推理小説から出発しているのであるが、職業作家として多作を強いられて後は、怪

奇小説に走らざるを得なくなった。

もっとも、キングとか富士という大衆雑誌の読者にとっては、推理小説はうけいれられない。勢い怪奇小説になる。これは一つは編集者の責任だ。日本在来の娯楽雑誌の編集者は、推理小説を愛好するだけの趣味のひろさ、教養の高さがなかったのだ。

元来、推理小説は、高度のパズルの遊戯であるから、各方面の最高の知識人に理知的な高級娯楽として愛好されるのが自然であって、最も高級な読者のあるべき性質のものであるが、日本に於ては、推理小説でなく、怪奇小説であったために、探偵小説の読者は極めて幼

稚低俗であったのである。

日本の文学者は今まで探偵小説とは怪奇小説と考え、食わず嫌いの傾向であったが、推理小説というものを知ったら、面白がるに相違ない。なぜなら、彼らは大概、碁か将棋かが好きであるが、推理小説は、碁や将棋よりも軽快で複雑なゲームの妙味があるからである。

藤沢桓夫氏など詰将棋に工夫を凝らすぐらいなら、大いに推理小説に工夫を凝らして貰いたいと私は思う。



推理小説は職業化するとダメになり易い性質のものであるから、年来の愛好家が、愛好のあげくに、新工夫を凝らして戯作するにふさわしいものだ。探偵作家は、たいがいモトをただせば愛好のあげくの余技から始まるものであるが、名作を発表する、次々と多作を強いられて、職業作家となると、マンネリズムにおちいって、駄作を濫発するようになる。

多作して駄作を作らぬ方法として、私は探偵作家に合作をすすめたい。

外国には二人、三人合作して一人名前の探偵作家はかなり存在するのであるが、日本にはまだ現れないよ

うである。
推理小説ぐらい、合作に適したものはないのである。なぜなら、根がパズルであるから、三人よれば文殊の智恵という奴で、一人だと視角が限定されるのを、合作では、それが防げる。智恵を持ち寄ってパズルの高層建築を骨組堅く組み上げて行く。
十人二十人となっては船頭多くして船山に登る、という怖れになるが、五人ぐらいまでの合作は巧く行くと私は思う。
日本にも、職業作家の合作は雑誌社で試みることがあったが、職業作家が自分の仕事片手間にやってはロ

クな智恵が集まるはずがなく、結局、一人の智恵にまかせることになるか、連鎖作品というような愚にもつかないものになってしまう。

まだ素人の、純粋の愛好家が、夫婦でやるとか友達同志智恵を持ちよるとか、つまり好きのあげくにやみがたい興味と情熱をもって、智恵を合せてパズルを組みたてる。最も家庭的な手工業品、いわば合作の工芸品、制作自体が、家庭娯楽というものだ。

色々と職業の違う人が集まって合作するのも面白かろう。筆の立つ人が一人いることも必要だ。合作は、多作しても、智恵の持ちよりで、種のつきることも少

いに相違ない。十年二十年、口をぬぐって、架空の一人の作家を、こしらえあげて、すましている。これまた、妙ではないか。

雑誌記者も、作家の自然発生を待たずに、自分の手で、合作々家を組み立てゝ育てるのも、一つの方法であろう。各々違う職業の男女両性とりそろえ、三人から五人ぐらいのコンビが適当に思われる。

合作に適する文学作品は、推理小説と、映画のシナリオ。但し、合作の条件として、推理小説への愛好が甚しいこと、友情がキンミツなること。だから大方の愛好者で、恋人同志どちらも推理小説の大ファンとい

うような方は、さっそく、試みられて然るべし。ために愛情も亦、大いに細やかとなろうというものである。

推理小説は本来がそんな風にして作られるのが一番似合っているのだ。文学だの芸術などゝ力むところのない、軽快な、小憎らしいゲームなのである。つまり百パーセント、理知的な娯楽品なのである。

底本：「坂口安吾全集　06」筑摩書房
１９９８（平成10）年7月20日初版第1刷発行
底本の親本：「明暗　第二号」九十九書房
１９４８（昭和23）年２月20日発行
初出：「明暗　第二号」九十九書房
１９４８（昭和23）年２月20日発行
入力：tatsuki
校正：小林繁雄
２００７年２月22日作成
青空文庫作成ファイル：
このファイルは、インターネットの図書館、青空文庫

（http://www.aozora.gr.jp/）で作られました。入力、校正、制作にあたったのは、ボランティアの皆さんです。